

Règles express – Carcassonne

Jeu de placement de tuiles

Nombre de joueurs : de 2 à 5 – Âge : dès 7 ans – Durée : environ 35 minutes

Dans ce jeu, vous aurez pour tâche de développer la région avoisinant Carcassonne. Pour cela, vous placerez vos pions sur les routes, dans les villes, les abbayes et les prés. Si vous souhaitez l'emporter, vous devrez faire le meilleur placement possible de vos voleurs, chevaliers, moines et paysans. Autrement, le vainqueur sera l'un de vos adversaires.

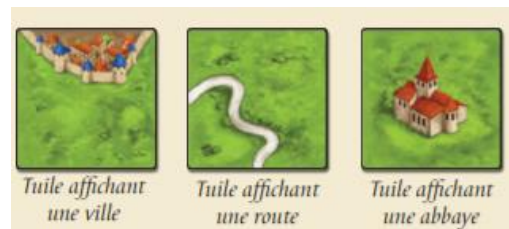
Aperçu et but du jeu

Les joueurs posent des tuiles tour après tour. C'est ainsi que le paysage formé de routes, de villes, d'abbayes et de prés sera créé et développé. Vous placerez vos meeples sur ces tuiles comme voleurs, chevaliers, moines ou paysans afin de marquer des points. Les points seront notés pendant et à la fin de la partie. Le joueur qui aura le plus de points après le décompte final sera déclaré vainqueur.

Matériel et mise en place

Placer la tuile de départ (au recto plus foncé) au centre de la table. Mélangez les tuiles restantes et disposez-les en plusieurs piles. Mettez le plateau de score sur la table.

Vous trouverez 40 meeples normaux (8 de chaque couleur) ainsi que 5 abbés par couleur.



Commencez par donner 7 meeples de la couleur de leur choix à chacun des joueurs. Ils constituent la réserve personnelle de chaque joueur. Ensuite, chaque joueur prend le meeples restant de sa couleur et le place sur la case 0 de la piste de score. Les meeples inutilisés et les 5 abbés (lors de votre première partie) sont remis dans la boîte.

Déroulement du jeu

Le joueur dont c'est le tour réalise les actions suivantes :

1. Placement d'une tuile (piocher et placer une tuile pour continuer le paysage).
2. Pose d'un meeples (le joueur peut poser un meeples de sa réserve sur la tuile qu'il vient de placer.)
3. Evaluation d'une zone (le joueur doit faire l'évaluation des zones complétées par la tuile posée).

Tuiles et pose des meeples

1. Placement d'une tuile

- Vous devez poser la tuile que vous piochez de façon à ce qu'elle continue le paysage et l'illustration.
- Dans de très rares cas, il est possible que vous ne puissiez pas placer la tuile. Remettez alors la tuile dans la boîte et piochez-en une nouvelle.

2. Pose d'un meeples

- Vous pouvez poser un meeples sur la tuile que vous venez de placer.
- Vous ne pouvez pas poser un meeples dans une zone où il y a déjà au moins un meeples.

3. Évaluation des zones

- Une **route** est complétée lorsque ces deux extrémités mènent à un village, une ville, une abbaye ou qu'elles font une boucle. Chaque tuile d'une route complétée rapporte 1 point.
- Une **ville** est complétée lorsqu'elle est entourée de murs et qu'il n'y a pas de trou. Chaque tuile d'une ville complétée rapporte 2 points et chaque blason 2 points de plus.
- Une **abbaye** est complétée lorsqu'elle est complètement entourée de 8 tuiles. Chacune des tuiles de l'abbaye (les 8 l'entourant et l'abbaye elle-même) rapporte 1 point.
- Une évaluation a toujours lieu à la fin du tour d'un joueur. À ce moment, tous les joueurs possédant un meeples dans une zone complétée marquent des points.
- Après chaque évaluation, reprenez vos meeples avec lesquels vous avez marqué des points.
- Si **plusieurs joueurs** sont impliqués dans l'évaluation d'une même zone complétée, c'est le joueur qui possède le plus de meeples dans cette zone (route ou ville) qui marque la totalité des points. Dans un cas où plusieurs joueurs possèdent le même nombre de meeples dans une telle zone, chacun de ces joueurs marque la totalité des points. (**Important** : comment peut-il y avoir plus d'un meeples dans une même zone ? L'explication suit ci-dessous.)

Fin de partie

La partie se termine à la fin du tour du joueur qui place la dernière tuile. Ensuite, les joueurs procèdent au décompte final. Une fois la partie terminée, tous les meeples encore en jeu sont évalués :

- Chaque route incomplète rapporte 1 point par tuile, comme durant la partie.
- Chaque ville incomplète rapporte 1 point par tuile et 1 point par blason, ce qui représente la moitié des points.
- Chaque abbaye incomplète vaut 1 point + 1 point par tuile adjacente, comme durant la partie.
- Chaque pré rapporte 3 points par ville complète adjacente. Il s'agit de l'évaluation des paysans, qui est présentée ici afin de compléter l'information sur l'évaluation finale. Les paysans sont présentés dans les règles complémentaires. Jouez quelques parties avant d'intégrer les paysans et les prés.